STRIDER™

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST

Insert disk A and switch on the computer. Follow on screen prompts. Joystick port #2. **F9** – Pause. **F10** – Resume.

CBM AMIGA

Insert disk and switch on the computer. Follow on screen prompts. Joystick port #2. **F9** – Pause. **F10** – Resume.

IBM/PC AND COMPATIBLES

Boot in **DOS**. At A:> prompt, insert game disk and type '**STRIDER**' then press **ENTER**. Follow on screen prompts supports keyboard and joystick

KEYBOARD:

O – Up **A** – Down **O** – Left, **P** – Right, **SPACE BAR** – Fire. **F1** – Sound off. **F2** – Sound on. **F3** – Pause **F4** – Resume.

SCENARIO

As Strider, your task is to infiltrate the Russian Red Army and return enemy secrets to your superiors. Your mission begins in Red Square, and after fighting off KGB attacks there, you must battle your way to the snow capped peaks of Siberia, to confront both the elements and the enemy. If you survive this icy test, your orders are to proceed to the southern lowlands, where jungle tribes lurk with spears and poisoned arrows. Then return to Moscow to face the Grand Master of the Red Army – the future of the western world depends on your success in this ultimate confrontation.

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. All rights reserved.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or rerecording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE TO PROSECUTION BY BOTH THE LICENSEE AND OWNER OF THE COPYRIGHTED WORKS.

If you encounter any difficulty loading or playing STRIDER, call us on 021 625 3388 between 2.00 and 4.30pm (GMT) Monday to Friday and ask for our Software Development Department who will be happy to answer any query you have.

STRIDER™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

ATARI ST

Introduisez le disque A et mettez l'ordinateur en marche. Suivez les instructions des messages guides. Placez la souris sur le point d'accès #2 **F9** – Pause. **F10** – Reprenez.

AMIGA CBM

Introduisez le disque et mettez l'ordinateur en marche. Suivez les instructions des messages-guides. Placez la souris sur le point d'accès #2. **F9** – Pause. **F10** – Reprenez.

ORDINATEUR IBM/PC ET AUTRES MODELES COMPATIBLES

Commencez avec la commande DOS. Sur le message guide A:> introduisez le disque du jeu et tapez **STRIDER** puis appuyez sur **ENTER**. Suivez les instructions des messages-guides sur l'ecran. Assistez la souris et le clavier.

CLAVIER:

O – Haut. **A** – Bas. **O** – Gauche. **P** – Droite. **BARRE D'ESPACEMENT** – Feu. **F1** – Volume baissé. **F2** – Volume monte. **F3** – Pause. **F6** – Reprenez.

SCENARIO

Dans la peau de Strider votre tâche est de vous infiltrer au sein de l'Armée Rouge russe et de faire parvenir les secrets enumérés à vos supérieurs. Votre mission débute sur la Place Rouge, où, après avoir repoussé les attaques des agents du KGB, vous devrez forcer votre passage jusqu'aux cimes enneigées de la Siberie. Alors, dans ce milieu hostile vous devrez faire face aux elements déchaînés ainsi qu'a vos ennemis. Si vous passez l'épreuve des glaces, vous recevrez l'ordre de vous diriger en direction des terres-basses situées au sud. Ici, vous aurez à faire face aux forces de la jungle armées de lances affilées et de flèches empoisonnées. Vous retournerez, alors, à Moscou pour faire face au Grand Maître de l'Armée Rouge – le futur du monde occidental repose sur le succes que vous obtiendrez dans cette confrontation decisive.

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. Tous droits réservés.

Les droits de reproduction s'appliquent a ce programme. Il est formellement interdit de diffuser, copier ou enregistrer, louer (quelqu'en soit le mode) vendre, utiliser en public, échanger ou reaquérir, ce produit quelqu'en soit la forme.

FAIRE UNE REPRODUCTION DE CE PROGRAMME EST ILLEGAL ET LES PARTIES RESPONSABLES EN FERONT UTRE OBJET DE POSECUTION DE LA PART DE L'INVENTEUR AINSI QUE DE LA PART DU PROPRIETAIRE DES DROITS DE REPRODUCTION.

STRIDER™

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Diskette A einfübren und Computer anschalten.
Bildschirmanweisungen folgen. Joystick # Anschluß 2.
F9 – Pause. **F10** – Wiederaufnahme.

CBM AMIGA

Diskette einfuhren und Computer einschalten
Bildschirmanweisungen folgen. Joystick-Anschluß #2
F9 – Pause. **F10** – Wiederaufnahme.

IBM/PC UND KOMPATIBLE

DOS aufrufen. Nach A:> Prompt Spieldiskette einfuhren und **STRIDER** tippen. dann **ENTER** drucken
Bildschirmanweisungen folgen. Unterstutzt Tastatur und Joystick.

TASTATUR:

O – Oben. **A** – Unten. **O** – Links **P** – Rechts **LEERTASTE** – Feuer. **F1** – Sound aus. **F2** – Sound ein. **F3** – Pause.
F4 – Wiederaufnahme.

SZENARIO

Als Strider ist es Ihre Aufgabe, in die russische Rote Armee einzudringen und Ihren Vorgesetzten Geheimnisse des Feindes zu bringen. Ihr Einsatz beginnt auf dem Roten Platz. Nachdem Sie Angriffe des KGBs abgewehrt haben, mussen Sie sich zu den schneebedeckten Hugeln Sibiriens durchschlagen, um sich dort den Elementen und den Feind zu stellen. Wenn Sie diesen ersten Test uberleben, lauten Ihre weiteren Befehle, ins sudliche Flachland vorzudringen, wo Dschungelstamme mit Speeren und vergifteten Pfeilen warten. Danach kehren Sie nach Moskau zuruck, wo Sie dem Großen Meister der Roten Armee begegnen werden – die Zukunft der westlichen Welt hangt von Ihrem Erfolg in dieser letzten Herausforderung ab

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED Alle Rechte vorbehalten

Fur dieses Programm besteht Copyright. Unberechtigtes Senden. Verbreiten. Verfuhren. Kopieren oder Wiederaufnahmen. Verleihen. Leasen. Vermieten und Verkaufen unter welchem Tausch oder Wiederverkaufschema auch immer ist strengstens verboten.

DAS KOPIEREN DIESES PROGRAMMES IST ILLEGAL UND WIRD EINE STRAFRECHTLICHE VERFOLGUNG SOWOHL DURCH DEN LIZENZINHABER ALS AUCH DURCH DEN EIGENTUMER DES COPYRIGHTS ZUR FOLGE HABEN

STRIDER™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

ATARI ST

Inserisci il dischetto A e accendi il computer. Segui le indicazioni sullo schermo. Joystick nella porta #2. **F9** – Pausa. **F10** – Ripresa.

CBM AMIGA

Inserisci il dischetto e accendi il computer. Segui le indicazioni sullo schermo. Joystick nella porta #2. **F9** – Pausa. **F10** – Ripresa.

IBM PC E COMPATIBILI

Inizializza il DOS. Quando appare A:> inserisci il dischetto programma e digita "**STRIDER**" poi premi **INVIO**. Segui le indicazioni sullo schermo. Valido per tastiera e joystick.

TASTIERA:

O – Su. **A** – Giu. **O** – Sinistra. **P** – Destra. **BARRA** o **M** – Fuoco. **F1** – Sonoro spento. **F2** – Sonoro acceso. **F3** – Pausa. **F4** – Ripresa.

SCENARIO

Nei panni di Strider, il tuo compito e di infiltrare l'Armata Rossa e far pervenire i segreti nemici ai tuoi superiori. La tua missione inizia sulla Piazza Rossa e, dopo aver respinto gli attacchi del KGB, devi lottare tra le montagne innevate della Siberia contro gli elementi e i nemici. Se sopravvivi a questa prova gelata, i tuoi ordini sono di proseguire verso le lussureggianti del sud, dove le tribu della gungla sono in agguato con lance e frecce avvelenate. Poi torni a Mosca, per affrontare al Gran Maestro dell Armata Rossa – il futuro del mondo occidentale dipende dal suo successo, in questa sfida finale.

© 1989 CAPCOM CO. LIMITED. Tutti i diritti riservati

Il programma e protetto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualsiasi modulo di scambio e riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

LA COPIATURA DEL PRESENTE PROGRAMMA È ILLEGALE E RENDE I PARTI COINVOLTE PERSEGUIBILI A TERMINI DI LEGGE. SIA DALLA LICENZIATARIA CHE DAI PROPRIETARI DEI DIRITTI.